

万智牌～诡局发布释疑

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson, 及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2014年3月27日

本「发布释疑」文章当中含有与万智牌新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，万智牌的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：Wizards.com/CustomerService。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。特别一提：本文章中未包含出自以往万智牌产品的牌张释疑。

通则释疑

上市信息

万智牌～诡局系列包含210张牌（89张普通牌，68张非普通牌，43张稀有牌，以及10张秘稀牌）。

万智牌～诡局系列包含65张此前从未见于万智牌游戏的全新牌张。当中有13张牌的牌张类别为「诡局」（请参见下文「新的牌张类别：诡局」），具有此类别的牌张不可用于有认证之构组赛。另52张新牌自正式发售当日起，便可在特选赛与薪传赛中使用；此日期为：2014年6月6日（周五）。这些牌张不可用于标准赛或近代赛。

本次发行中包含的其他牌张可用于原本即允许使用该牌张的赛制。意即在本产品中发行并不改变牌张原本的赛制合法性。

请至Wizards.com/MagicFormats查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至Wizards.com/Locator查询你附近的赛事或贩售店。

诡局轮抽

诡局轮抽是一种轮抽的变化休闲玩法。参与此玩法的牌手利用万智牌～诡局补充包进行轮抽。牌手完成套牌构组之后，分划成一个或数个小组，在组内进行多人自由互斗游戏。原本就乐趣无穷的游戏对局更添尔虞我诈、密布诡局、设计暗算等诸多元素，让你的对手每回合都如坐针毡。

诡局轮抽最理想的参加人数是8人，牌手进行轮抽之后分划成两个四人小组分别进行游戏；不过任意数量的牌手都可藉此玩法同乐。在此建议在同一桌进行轮抽的牌手不要多于10人，且每场游戏的参与人数不要多于5人。如果要参与轮抽的人分划成多个小组进行游戏，则采用随机方式将牌手分组。之后随机决定每组游戏内各牌手的位次；牌手在游戏中的位次与牌手轮抽时的位次无关。

多人游戏

双人游戏和多人游戏的主要区别在于，你需要击败更多对手才能获得胜利。随着游戏的进行，你可能会与其他牌手短暂谈和、达成交易、组成同盟～上兵伐谋！但到头来你还是得靠自己。就算你与其他牌手达成了短暂的和平，他们终究还是你需要战胜的对手。

* 每位牌手的起始生命值为20。

- * 牌手第一次进行再调度时，重新抓七张牌而不是六张。而之后的再调度则会如常地要少抓一张。
- * 每位牌手分别进行各自的回合，如常进行其间各步骤和阶段。值得一提的是，先手牌手不需略过其第一个回合的抓牌步骤。
- * 在战斗中，你可以攻击任意对手与任意由对手操控的鹏洛客。你甚至可以攻击多位牌手和／或鹏洛客。
- * 如果有多位防御牌手，则他们依照回合顺序宣告阻挡者。每位牌手的生物只能阻挡攻击自己的生物，或阻挡攻击由自己操控之鹏洛客的生物。
- * 依照顺时针方向进行游戏。即是说，你完成回合之后，由你左手边的牌手进行回合。
- * 你的咒语和异能可以影响游戏中的任意牌手、永久物、咒语或牌，无论你与他们相距多远。
- * 一旦其他所有牌手均已退出，你便赢得这盘游戏。

离开游戏

- * 牌手输掉游戏时便会离开游戏。
- * 由该牌手所拥有的所有永久物、咒语和其他牌都会离开游戏。让牌手获得任何物件操控权之效应均终止。
- * 如果堆叠中有由该牌手操控之咒语或异能的复制品，则这些复制品消失。他们将不结算。
- * 如果该牌手依旧操控物件，则放逐这些物件。
- * 没有东西能对已离开游戏的牌手产生影响。举例来说，不能对该牌手造成战斗伤害，由该牌手操控的延迟触发式异能也不会放进堆叠。
- * 如果需要已离开游戏的牌手作出选择，则该咒语或异能的操控者选择另一名牌手（或对手，视情况而定）来作选择。
- * 如果某牌手在自己的回合中离开游戏，则就算该回合的主动牌手已不存在，回合也会继续进行。每当主动牌手将获得优先权时，会由回合顺序上排在该牌手后面的牌手获得优先权。

轮抽异能

某些万智牌～诡局系列中的异能会在轮抽过程中发挥作用。

齿轮图书管理员

{四}

神器生物～组构体

3/3

齿轮图书管理员以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选牌时，你可以从该补充包中额外抽选一张牌。如果你如此作，则将齿轮图书管理员置于该补充包中。

- * 某些牌具有的异能会让你将该牌以牌面朝上的方式进行轮抽。这些牌在整个轮抽过程中均会保持牌面朝上，这些牌上与轮抽相关之异能会在此牌牌面朝上时生效。这类异能其中有些会让你将该牌翻回牌面朝下，以产生某些效应。
- * 其他某些牌具有的异能则会让你于抽选该牌时展示之。这类异能上还会有额外说明，你需于抽选该牌时一并完成。你完成牌面上的指示之后，便将该牌面朝下地与你其他已抽选的牌放在一起。
- * 有些牌会让你于抽选它们时一并记录下某些信息，例如数字或牌手。其他在游戏过程中生效的异能会提及这类信息。这类信息在轮抽过程及后续的游戏过程中视为公开信息。
- * 某些牌会提及轮抽圈次。大多数补充包轮抽由三个轮抽圈次构成，所有牌手打开一个补充包并完成其中所有牌张之抽选的过程即为一个轮抽圈次。此术语与轮抽后开始的游戏无关。

- * 在轮抽过程中，没有主动牌手、优先权或堆叠。如果两位牌手希望在轮抽过程中同时有所行动，则他们随机决定行事顺序。
- * 在轮抽过程当中，确保所有牌手同时抽选并传出补充包，会对轮抽顺利进行颇有裨益。即是说，不要让补充包“堆”在某牌手处。

新的牌张类别：诡局

诡局是见于此系列的新牌张类别。它们开始游戏时即置于统帅区中，具有的异能也会在统帅区中对游戏产生影响，有些异能甚至会在游戏还未开始之前就产生作用。

联世妙想

诡局

（开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。）

只要你牌池中的所有牌游戏开始时均在你的牌库或统帅区中，由你操控的地便具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 诡局牌并不属于你套牌的一部分。他们以这样的方式运作：于游戏开始时，你将你牌池中任意数量的诡局牌置于统帅区中。除了具秘案（请参见下文「新关键字：秘案」）异能的诡局需要以牌面朝下的方式开始游戏之外，其余的诡局牌均是以牌面朝上的方式置于统帅区中。

* 在判断套牌是否达到张数下限时，不会将诡局牌计算在内。（大多数轮抽的套牌张数下限为40张。）

* 你不一定要使用你抽选的诡局牌。但是在游戏中，你只有一次机会决定是否要将诡局牌置于统帅区，即是于游戏开始时。在此时点之后，你便不能将诡局置于统帅区中。

* 你随时能检视任意牌手的牌面朝上之诡局。虽然你无法知道统帅区中牌面朝下之诡局内容，但你能知道每位牌手各有几个牌面朝下的诡局。

* 只要诡局牌面朝上在统帅区中，其上的静止式异能和触发式异能便会生效。

* 诡局没有颜色，没有法术力费用，且不能当作咒语施放。

* 诡局不得用于有认证的构组赛，但可以用于其他限制赛，例如方块轮抽。

新关键字：秘案

秘案是见于某些诡局上的关键字。具秘案异能的诡局开始游戏时会牌面朝下地置于统帅区中。每当你有优先权时，你可以将牌面朝下的诡局翻回正面以展示其异能。

事不宜迟

诡局

秘案（开始游戏时此诡局牌面朝下地置于统帅区，并私下决定一个牌名。你随时可以将此诡局翻回正面并公布该名称。）

由你操控且具有该名称的生物具有敏捷异能。

* 你是于游戏开始并将该诡局置于统帅区时决定牌的名称，而不是于你将牌面朝下的诡局翻回牌面朝上时才决定。

* 有好几种方式可以用于私下决定牌名，包括将该名称写在一张纸上，并将这张纸与牌面朝下的诡局放在一起。如果你有数张牌面朝下的诡局，你可以为每一张决定不同的牌名。不过切记将为每张诡局决定的名称与相应的诡局清晰对应。

* 你决定的牌名必须是万智牌之牌的名称。值得一提的是，你不能使用衍生物的名称（衍生物的名称与某张牌之英文名称相同的罕见情况下例外，例如「幻影／虚影」，两者的英文名称均是

Illusion。)

- * 如果轮抽之后你要进行数盘游戏，那么每次游戏时，你都可以决定不同的牌名。
- * 你将牌面朝下的诡局翻回正面属于特殊动作。你可以于你拥有优先权的时机下如此作。此动作不用到堆叠，且不能回应。一旦翻回正面，诡局的异能就将影响游戏。
- * 在游戏结束时，你必须向所有牌手展示统帅区中所有由你拥有之牌面朝下的诡局。

新关键字：义勇

义勇是一个新关键字异能，让生物在进攻生命最多的牌手时获得加成。

玛切莎的渗透者

{二}{蓝}

生物~人类/浪客

1/1

义勇（每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物。）

每当玛切莎的渗透者对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

义勇的正式规则解析如下：

702.104.义勇

702.104a 义勇是一个触发式异能。「义勇」意指「每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物」。

702.104b 如果某生物具有数个义勇异能，则每一个都会分别触发。

* 如果生物攻击鹏洛客，即使该鹏洛客的操控者生命最多，义勇异能也不会触发。

* 一旦义勇异能触发之后，该牌手的总生命发生任何变化都不重要。即使于该异能结算时，防御牌手的生命已不是最多，你仍将在该生物上放置一个+1/+1指示物。

* +1/+1指示物将在宣告阻挡者前放置在生物上。

* 在双头巨人游戏中，如果该生物攻击生命最多或与他者同为生命最多的队伍时，义勇异能将触发。

新异能提示：议定

在菲欧拉，任何事情都要神秘的执政委员会同意才算数。议定属于规则提示，它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒牌手此异能需要牌手投票决定其产生之效果。

祈求权力

{三}{蓝}

法术

议定~由你开始，每位牌手各投票选择「时间」或「知识」。如果时间票数较多，则在本回合后进行额外的一个回合。如果知识票数较多或两者同为最多，则抓三张牌。

虽然规则提示在规则上没有意义，但是新的关键词动作投票的规则如下：

701.29.投票

701.29a 某些咒语和异能要求牌手在所列的多个选项中投票选择其中一个，以决定该咒语或异能会产生哪部分的效应。投票选择的流程为：由某位指定牌手开始，每位牌手依照回合顺序依次选择其中一个选项。如果某效应允许牌手多次投票，则牌手于其原本应进行投票的时候同时完成多次投票。

。

701.29b 所列之选项可包括牌手或物件，不同的效应，与不同的效应相关但无规则含义的字词，或与咒语或异能之结算相关的其他变数。

701.29c 如果某咒语或异能之规则叙述中提及「投票」，则其指的是「牌手以投票作出选择」；而非未在规则叙述中注明「投票」字样，且让牌手进行选择或作出决定的其他咒语或异能。

* 由于牌手依回合顺序进行投票，因此牌手会知道之前投票的人选择哪些选项。

* 你必须从提供的选项中投票选择其中一项。你不能弃权。

* 牌手是在咒语或异能结算时才会投票。你在决定是否要对该咒语或异能进行回应时，并不会知道投票的结果。

* 在完成投票之后，包含投票之叙述的咒语或异能完成结算之前，牌手不能作任何事情。

* 「同为最多」字样仅指有有多个选项的票数同为最多的情形。举例来说，如果5位牌手在三个不同的选项中进行投票，结果是3票对1票对1票，此次投票并未出现「同为最多」的情形。

新异能提示：论争

即便兵戎相向，与敌人休战和谈也大有裨益。论争属于规则提示，它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒牌手此异能会让每位牌手各展示其牌库顶牌。你根据以此法展示之非地牌的数量采取行动，之后每位牌手各抓一张牌。

扰醒灵魂

{二}{白}

法术

论争~每位牌手各展示其牌库顶牌。每以此法展示出一张非地牌，你便将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。然后每位牌手各抓一张牌。

* 除了极罕见的情况外，每位牌手抓的牌就是他从其牌库顶展示出的牌。

中文版牌名订正

*（仅限简体中文）白色生物Ajani's Sunstriker在万智牌2013系列中名称误植为「阿耶尼旭击僧」，应为「阿耶尼晖击僧」，特此订正。

*（简体中文／繁体中文）神器生物Galvanic Juggernaut在依尼翠系列中名称误植为「加渥尼攻城巨车」，应为「电流攻城巨车」，特此订正。

在套牌构组表中，以上的名称均可填写，但以「阿耶尼晖击僧」和「电流攻城巨车」为正式名称。

单卡解惑

无色

昭告先机

诡局

（开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。）

你的套牌张数下限减少五张。

* 限制赛（包括诡局轮抽）的套牌张数下限通常为40张。如果有昭告先机，则你的诡局轮抽套牌必须有至少35张牌。

* 昭告先机的效应可以累计。如果开始游戏时你的统帅区中有两张昭告先机，你的套牌张数下限便减少十张，以此类推。

后备计划

诡局

(开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。)

于游戏开始时，额外抓一份七张牌的手牌。进行再调度前，留下其中一份手牌，并将其余的洗回你的牌库。

* 后备计划的效应可以累计。如果游戏开始时你的统帅区中有两张后备计划，你将抓三份七张牌的手牌，然后留下其中一份手牌，并将其余的洗回你的牌库。

* 通过后备计划和/或其他诡局组合，可能出现以下情况：你套牌中的牌张数量少于你于游戏开始时必须抓牌之数量。如果出现此情况，则你会在第一回合的维持中，于游戏检查状态动作时输掉这盘游戏。

布莱戈的恩惠

诡局

秘案(开始游戏时此诡局牌面朝下地置于统帅区，并私下决定一个牌名。你随时可以将此诡局翻回正面并公布该名称。)

由你施放且具有该名称的咒语减少{一}来施放。

* 第二个异能无法减少咒语的有色法术力要求。

* 第二个异能可减少替代性费用，例如超载费用。

* 如果施放某个咒语需要支付额外费用，例如增幅费用，则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

双重击打

诡局

秘案(开始游戏时此诡局牌面朝下地置于统帅区，并私下决定一个牌名。你随时可以将此诡局翻回正面并公布该名称。)

每当你施放一个具有该名称的瞬间或法术咒语时，你可以复制之。你可以为该复制品选择新的目标。

* 你必须在施放所选名称的咒语之前将双重击打翻回正面，才能触发其第二个异能。

* 当此异能结算时，它会产生该咒语的复制品。该复制品由你操控。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会于牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，该复制品如常结算。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变(即使现在的目标并不合法)。

* 如果所复制的咒语具有模式(也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者)，则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值(例如骸骨占卜这类)，则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果某牌手施放骸骨占卜时从其坟墓场中放逐了三张牌，而你复制了它，则该复制品也会让你抓三张牌并失去3点生命(但你不用从你的坟墓场中放逐牌)。

权力争斗

诡局

(开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。)

你是先手牌手。如果有多位牌手将为先手牌手，则从中随机选择一位。

* 如果你拥有权力争斗，但你并非先手牌手（因为另一名牌手也有权力争斗），则你在回合顺序中的位置不受影响。如果你坐在先手牌手的右边，那么你最后一个开始回合。不是每次权力斗争都能取得成果。

联世妙想

诡局

(开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。)

只要你牌池中的所有牌游戏开始时均在你的牌库或统帅区中，由你操控的地便具有「{横置}: 加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 你的牌池包括你抽选的每一张牌，以及在轮抽后因为交易掬客收到的每一张牌。不包括因齿轮碾磨兽而移出轮抽的牌。

白色

布莱戈的代表

{二}{白}

生物~人类/参谋

1/4

投票时你可以额外多投票一次。（可以投票选择不同的选项或相同的选项。）

* 该异能可以累计。举例来说，如果你操控两个布莱戈的代表，每次投票时你能投票三次。

* 你同时完成你的所有投票。在你后面投票的牌手作出投票决定前，会知道你所有投票的选项。

* 该异能只会影响注记「投票」字样的咒语和异能。其他包含选择的牌，例如Archangel of Strife，则不会受到影响。

议会守护者

{五}{白}

生物~巨人/士兵

5/5

议定~当议会守护者进战场时，由你开始，每位牌手各投票选择「蓝色」、「黑色」、「红色」或「绿色」。议会守护者获得票数最多或与他者同为最多的所有颜色之反色保护异能。

* 于异能结算时进行投票。在投票之前，议会守护者不具有任何反色保护异能。咒语或异能可以如常地回应议会守护者的进战场异能，并以它为目标；但不能回应投票。一旦牌手开始投票，就来不及作任何回应。

* 如果议会守护者的异能结算时，它已不在战场上，投票仍然进行；它只是没有任何效果。然而，与投票相关的牌（例如，铭怨师）仍然会产生影响。

众议裁定

{一}{白}{白}

法术

议定～由你开始，每位牌手各投票选择一个不由你操控的非地永久物。放逐票数最多或与他者同为最多的所有永久物。

* 此异能并未指定受影响的永久物为目标。举例来说，牌手可以投票选择具反白保护异能的永久物。

枢护扈从

{四}{白}

生物～精怪／僧侣

3/3

飞行

议定～当枢护扈从进战场时，由你开始，每位牌手各从你坟墓场投票选择一张神器、生物或结界牌。将票数最多或与他者同为最多的所有牌移回你手上。

* 如果枢护扈从的异能结算时，它不在战场上，投票将依旧进行，获得票数最多的牌仍将移回你手上。

蓝色

创见构念师穆奇奥

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物～人类／神器师

1/3

{三}{蓝}，{横置}：检视你牌库顶的X张牌，X为由你操控的神器间最高之总法术力费用。你可以展示其中的一张神器牌，并将它放进战场。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

* X的数值于异能结算时决定。如果在那时你没有操控神器，你将不能检视任何牌。

两难决定

{一}{蓝}

瞬间

议定～选择目标瞬间或法术咒语。由你开始，每位牌手各投票选择「拒斥」或「重制」。如果拒斥票数较多，则反击该咒语。如果重制票数较多或两者同为最多，则复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 如果重制票数较多，两难决定会创造一个该咒语的复制品。该复制品由你操控。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会于牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，该复制品如常结算。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如骸骨占卜这类），则此复制品的X数值与原

版咒语相同。

* 会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果某牌手施放骸骨占卜时从其坟墓场中放逐了三张牌，而你复制了它，则该复制品也会让你抓三张牌并失去3点生命（但你不用从你的坟墓场中放逐牌）。

黑色

黑蔷薇之刺

{三}{黑}

法术

议定～由你开始，每位牌手各投票选择「染疾」或「癫狂」。如果染疾票数较多，则由对手操控的生物得-2/-2直到回合结束。如果癫狂票数较多或两者同为最多，则每位对手各弃两张牌。

* 无论对手投票选择之选项为何，所有对手均只会受到最后产生之效应的影响。

垂克镇遭忘者

{四}{黑}

生物～灵俑

0/0

垂克镇遭忘者进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为所有坟墓场中生物牌的数量。

{二}{黑}，从垂克镇遭忘者上移去一个+1/+1指示物：目标生物得-1/-1直到回合结束。

* 如果垂克镇遭忘者从坟墓场进入战场，则在决定X的数值时，它会将自已算进去。

铭怨师

{一}{黑}

生物～灵俑／法术师

2/1

每当所有牌手完成投票时，每位投票选择了你未投票之选项的对手各失去2点生命。

* 让你投票的咒语或异能会在铭怨师的异能进堆叠之前完成结算。即使投票的结果会使铭怨师离开战场，该异能仍将进入堆叠。

* 如果布莱戈的代表让某位对手能多投票，且该牌手选择了多于一个你未投票之选项，则该牌手将只失去2点生命。

* 如果布莱戈的代表让你能多投票，且你投票选择了多于一个选项，则对手只有选择了与你所有选择都不同的选项时，才会失去2点生命。

* 铭怨师的异能只考虑触发它的投票，之前的投票不算；即使它们是由同一个永久物引起的投票也是如此。

深渊统治

{四}{黑}{黑}

法术

每位牌手各牺牲一个生物。将一个X/X黑色，具飞行异能的恶魔衍生生物放进战场，X为以此法牺牲之生物的力量总和。

* 你先选择要牺牲的生物，然后每位其他牌手按照回合顺序来选择。这些生物同时被牺牲。

* 利用生物最后在战场时的力量来决定X的数值，即使它们是负数也是一样。举例来说，如果被牺牲的生物是3/3、5/5、0/4和-2/2，则恶魔将是6/6。

暴君抉择

{一}{黑}

法术

议定～由你开始，每位牌手各投票选择「死亡」或「折磨」。如果死亡票数较多，则每位对手各牺牲一个生物。如果折磨票数较多或两者同为最多，则每位对手各失去4点生命。

* 如果死亡票数较多，则每位对手各选择一个由其操控的生物并牺牲。这些生物并未被指定为目标。举例来说，对手可以牺牲具反黑保护异能的生物。

红色

格伦佐的抗辩

{四}{红}{红}

法术

将一个4/4红色食人魔衍生生物放进战场。由你开始，每位牌手各从由其左手边牌手操控的永久物之中选择一个神器、一个生物和一个地。消灭所有该些永久物。

* 由你开始按照回合顺序做出选择。不过，所选永久物是同时被消灭。

* 所选永久物并未被指定为目标。举例来说，牌手可以选择具反红保护的生物。

* 如果某个永久物具有多于一个所列类别，则它可以因为其中任一被选中。举例来说，如果在你的左边的牌手操控一个神器生物，你可以选生物时选它，选神器时选它，或者两次都选它。

* 在你右边的牌手可以选择格伦佐的抗辩创造的食人魔。

纵火队

{五}{红}{红}

生物～鬼怪／战士

0/0

纵火队进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为战场上已横置之地的数量。

{二}{红}，从纵火队上移去一个+1/+1指示物：目标地成为4/4红色元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 如果目标地的操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它，则该地便不能攻击，其上{横置}的异能也不能起动。在大多数情况下，这意味着牌手于该回合中不能横置此地以产生法术力。

* 这不算作有生物进战场。此地已经在战场上；它只是改变了类别。

* 纵火队的第二个异能不会影响地的名称，或是其可能具有的其他类别、副类别或超类别（例如基本或传奇）。该地将保留它原有的任何异能。

* 影响力量和／或防御力、但并未将其设定为特定数值的效应（比如变巨术产生的效应），因指示物导致的力量／防御力变化，以及交换生物力量和防御力的效应依旧会生效。在该异能结算时该地就已经是生物的情况下，便有可能出现此状况。

* 受影响之地的复制品不会是4/4红色元素生物。举例来说，如果目标地是一个基本山脉，则该生物的复制品只会是基本山脉。

王座祸害

{四}{红}{红}

生物～龙

5/5

飞行

义勇（每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物。）

每当王座祸害进行每回合中第一次攻击时，若其攻击的是生命最多或与他者同为最多的牌手，则重置所有进行攻击的生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

* 王座祸害的异能包括以「若」开头的子句。在它宣告为攻击者、以及异能开始结算的这两个时段，它所攻击之牌手均为生命最多或与他者同为最多，其异能才会生效。如果在上述任一时段，该牌手并非生命最多或与他者同为最多，则该异能将不会生效。特别一提，这和义勇异能的运作方式不同。（义勇异能只会在决定它是否触发时检查。）

綠色

觅境斥候

{四}{绿}{绿}

生物～妖精／斥候

0/0

觅境斥候进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为所有牌手手牌的总数。

{二}{绿}，从觅境斥候上移去一个+1/+1指示物：从你的牌库中搜寻一张地牌，展示该牌，并将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 如果觅境斥候未经施放而直接从手牌进入战场，则它在决定X的数值时会把自己计算在内。

* X的数值会于觅境斥候进战场时决定。如果牌手愿意，他们可以在觅境斥候仍在堆叠上时，施放咒语或起动异能移除自己的手牌，这将致使觅境斥候进战场时在上面放置的指示物较少。

塞瓦拉的执法者

{三}{绿}

生物～妖精／战士

2/2

论争～当塞瓦拉的执法者进战场时，每位牌手各展示其牌库顶牌。每以此法展示出一张非地牌，便在塞瓦拉的执法者上放置一个+1/+1指示物。然后每位牌手各抓一张牌。

* 如果塞瓦拉的执法者在其异能结算之前离开战场，则依旧会展示每张牌库顶牌并抓起，但是不会放置+1/+1指示物。

多色

不朽国王布莱戈

{二}{白}{蓝}

传奇生物～精怪

2/4

飞行

当不朽国王布莱戈对任一牌手造成战斗伤害时，放逐任意数量目标由你操控的非地永久物，然后将

这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 此异能是在战斗伤害步骤中，战斗伤害造成之后，才放逐并移回所有目标。你不能指定未自战斗中存活的生物为目标。

* 你可以利用布莱戈的异能放逐它自己。

* 如果你以此法放逐了一个灵气，则将于其进战场时操控它的牌手决定它进战场时将结附的对象。该牌手可以选择灵气能结附的任何牌手或永久物。不过该灵气无法结附在与其同时进战场的永久物上来进入战场。

戴克费登

{一}{蓝}{红}

鹏洛客~戴克

3

+1: 目标牌手抓两张牌，然后弃两张牌。

-2: 获得目标神器的操控权。

-6: 你获得具有「每当你施放以一个或数个永久物为目标的咒语时，获得这些永久物的操控权」的徽记。

* 戴克的徽记异能会在触发它的咒语之前结算。

* 戴克第二个异能的效应和徽记异能的效应将一直持续。即使戴克离开战场，你也不会失去那些永久物的操控权。

* 如果你获得某永久物的操控权，而你离开了游戏，改变操控权的效应会终止。除非有另一个改变操控权的效应影响该永久物，否则它将由其拥有者操控。

* 如果你获得了由另一位牌手所拥有之永久物的操控权，而该牌手离开了游戏，则该永久物也将离开游戏。

戴克的拟形妖

{二}{蓝}{红}

生物~变形兽

0/0

你可以使戴克的拟形妖当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它额外获得敏捷与义勇异能（每当它攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物。）

* 敏捷和义勇异能是戴克的拟形妖可复制特征值的一部分。如果另一个生物作为戴克的拟形妖之复制品进入战场，或成为其之复制品，则它将复制戴克的拟形妖目前正复制的对象，且具有敏捷与义勇异能。

* 戴克的拟形妖之异能并未指定该生物为目标。

* 戴克的拟形妖所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但它额外获得敏捷和义勇异能。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}（例如地牢典狱长格伦佐），则X视为0。

如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个戴克的拟形妖），则戴克的拟形妖进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西。它将具有敏捷与义勇异能。

- * 如果所选择的生物是个衍生物，则戴克的拟形妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。戴克的拟形妖并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。
- * 当戴克的拟形妖进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- * 如果戴克的拟形妖因故与另一个生物同时进战场，则戴克的拟形妖不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。
- * 你可以选择不复制任何东西。在该情况下，戴克的拟形妖进战场时会是个0/0变形兽生物，而且当再次检查状态动作时，它可能会立刻死去。

掠亡仪式

{二}{黑}{绿}

结界

丧心～在每个结束步骤开始时，若本回合有生物死去，你可以抓一张牌。

- * 掠亡仪式的异能包括以「若」开头的子句，所以必须要有生物在结束步骤开始前死去，才会触发该异能。特别一提，这意味着你回应该异能消灭生物，它也不会进入堆叠。
- * 你在该异能结算时抓一张牌，而不是本回合每有一个生物死去便抓一张牌。

黯域掘力

{三}{蓝}{黑}

法术

每位牌手各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。然后你将任一坟墓场中的一张生物牌在你的操控下放进战场。

- * 黯域掘力不以任何生物牌为目标。你是于它结算时决定要将哪张牌放进战场。那时你可以选择在坟墓场中的任一生物牌，包括因黯域掘力刚刚置入坟墓场者。如果那时坟墓场没有生物牌，则黯域掘力完成结算。

地牢典狱长格伦佐

{X}{黑}{红}

传奇生物～鬼怪／浪客

2/2

地牢典狱长格伦佐进战场时上面有X个+1/+1指示物。

{二}: 将你的牌库底牌置入你的坟墓场。如果该牌为生物牌，且其力量等于或小于格伦佐的力量，则将其放进战场。

- * 当此异能结算时，比较格伦佐的力量和你坟墓场中该生物牌的力量，来决定你是否将它放进战场。如果此时格伦佐不在战场上，则使用其最后在战场上时的力量。
- * 如果你置入坟墓场的牌不是生物牌，或是力量大于格伦佐之力量的生物牌，则它会留在你的坟墓场中。

黑蔷薇玛切莎

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物～人类／法术师

3/3

义勇（每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物。）
由你操控的其他生物具有义勇异能。

每当一个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物死去，在下一个结束步骤开始时将该牌在你的操控下移回战场。

* 如果某生物具有数个义勇异能，则每一个都会分别触发。

* 如果该生物牌于此延迟触发式异能结算前离开坟墓场，则该牌将不会回到战场，即使它在该触发式异能结算时回到坟墓场也是一样。

* 如果玛切莎死去时其上有+1/+1指示物，它会因其自身的异能在你的操控下回到战场。

复还探险家塞瓦拉

{一}{绿}{白}

传奇生物～妖精／斥候

2/4

论争～{横置}：每位牌手各展示其牌库顶牌。每以此法展示出一张非地牌，便加{绿}到你的法术力池中，且你获得1点生命。然后每位牌手各抓一张牌。

* 塞瓦拉的论争异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

神器

乙太探寻客

{七}

神器生物～组构体

6/4

于你抽选乙太探寻客时展示之。展示你抽选的下一张牌并记下其名称。

当乙太探寻客进战场时，你可以从你手上和／或牌库中搜寻一张牌，其名称须为你于抽选名称为乙太探寻客之牌时记下的各名称之一。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。如果你以此法搜寻了你的牌库，则将它洗牌。

* 当以此法施放某张牌时，不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此咒语]」）。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付例如超载费用的替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你必须将其值选为0。

* 如果乙太探寻客在其异能结算之前离开战场，你仍可以搜寻一张所记名称的牌并施放之。

* 如果你在乙太探寻客之后下一张抽选的是地牌，则你将无法藉由乙太探寻客的异能使用该地。

* 如果乙太探寻客是你在最后一个轮抽圈次之外的其他圈次中抽选的最后一张牌，那么你将展示你在下一个轮抽圈次中抽选的第一张牌并记下其名称。

* 如果乙太探寻客是你抽选的最后一张牌，则没有牌会被记下。当它进战场时，你仍能搜寻你的手牌和／或牌库，但除非你还抽选过另一张乙太探寻客并为其记下了牌名，否则你无法以此法施放牌。

* 如果由其他牌手拥有的乙太探寻客在你的操控下进战场，则你能搜寻的是你在抽选名称为乙太探寻客时所记下来的牌，而非由其拥有者所记下来者。除非你也抽选过名为乙太探寻客的牌，否则你

不能施放牌。

* 你先施放该牌，然后才洗你的牌库（如果你曾搜寻之）。在一些极罕见的情况下，你可能需要在施放该牌时操作你的牌库。举例来说，如果该牌有额外费用，而你起动狂乱助手的异能（「{横置}，将你的牌库顶牌置入你的坟墓场：加{一}到你的法术力池中。」）来支付该费用，那么你必须保持你搜寻时牌库的顺序，不得更动。

征收密探

{二}

神器生物~组构体

2/1

征收密探以牌面朝上的方式进行轮抽。

你于抽选某包补充包中的牌时，可以改为一次一张地抽选该包补充包中的所有牌，而非只抽选其中一张牌。如果你如此作，则将征收密探翻为牌面朝下，且你在本轮抽圈次余下时段不能抽选牌。

（你可以检视传给你的补充包。）

* 你决定该补充包中各牌张的抽选顺序。在许多情况下，这没有什么影响，但如果其中某张牌在乎其抽选顺序或你下一张抽选的牌时，这抽选顺序就有意义了。

* 征收密探的第二个异能仅在你实际抽选牌张时有效。举例来说，如果你在某一轮抽圈次中已经利用一个征收密探，则你无法在同一个轮抽圈次的稍后时段中利用第二个征收密探。

运河疏浚械

{四}

神器生物~组构体

1/5

运河疏浚械以牌面朝上的方式进行轮抽。

每位牌手将每包补充包中的最后一张牌传给抽选了名称为运河疏浚械之牌的任一牌手。

{横置}：将目标牌从你坟墓场置于你的牌库底。

* 如果你抽选了名为运河疏浚械的牌，你将每个补充包的最后一张牌传给你自己。换句话说，当有两张牌传给你时，你全部抽选。

* 如果有多位牌手抽选了名称为运河疏浚械的牌，则每位牌手选择要将自己最后一张牌传给其中的哪一位。

* 你一次一张地抽选以此法传给你的牌。如果你还抽选了齿轮碾磨兽，你可以将这些牌中的任意数量移出轮抽。

齿轮碾磨兽

{六}

神器生物~组构体

0/0

齿轮碾磨兽以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选牌时，你可以将该牌面朝下地移出轮抽。（该些牌不属于你的牌池。）

齿轮碾磨兽进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为你以名称为齿轮碾磨兽的牌移出轮抽之所有牌的数量。

* 你依旧抽选了移出轮抽的牌。如果有异能提及「你抽选的下一张牌」或类似字样，这便可能会有所影响。如果该牌要求你牌面朝上抽选，则如此作，然后于你移出它时，将其翻回牌面朝下。如果该牌要求你于抽选它时，将之展示，然后进行额外的行动，则先完成此行动，然后再将该牌翻回牌面朝下并将之移出轮抽。

* 移出轮抽的牌不属于任何牌手的牌池。该牌不能在任何与该次轮抽相关的游戏中利用。

* 你不能将你已抽选的牌移出轮抽。只有在你抽选齿轮碾磨兽之后抽选的牌才能以此法移除。

* 如果你抽选了数张齿轮碾磨兽，对他们每一个来说，X的数值都是一样的。举例来说，就算其中某些已移出轮抽的牌张是在你抽选第二个齿轮碾磨兽之前移出，也不会有影响。

* 其他牌手不能检视你移出轮抽的牌（除非齿轮探子允许某牌手如此作）。

* 如果由另一位牌手拥有的齿轮碾磨兽在你的操控下进战场，则它进战场时上面的指示物数量，将根据你以齿轮碾磨兽移出轮抽之牌的数量确定，而非根据其拥有者移除的数量。除非你也抽选了齿轮碾磨兽，否则这数字会是0。

齿轮图书管理员

{四}

神器生物~组构体

3/3

齿轮图书管理员以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选牌时，你可以从该补充包中额外抽选一张牌。如果你如此作，则将齿轮图书管理员置于该补充包中。

* 实际上，齿轮图书管理员就是让你从一个补充包里抽选两张牌，并将齿轮图书管理员放回该补充包中作为交换。

* 你抽选这两张牌时是一次一张地抽选，以免其中一张牌在乎该牌的抽选次序或你抽选的下一张牌为何。

* 当你从一个补充包里抽选牌时，你可以利用数个齿轮图书管理员的异能。举例来说，你能够从一个补充包里抽选三张牌，并将两个齿轮图书管理员放进该补充包里。

齿轮探子

{三}

神器生物~鸟/组构体

2/1

于你抽选齿轮探子时展示之。你可以检视下一张从本补充包中抽选的牌。

飞行

* 如果下一个将从该补充包里抽选牌的人是你（也许是因为齿轮图书管理员），则第一个异能不会有任何效果。

* 即使该牌面朝下地移出轮抽，你也可以检视它。

齿轮追猎犬

{四}

神器生物~猎犬/组构体

4/4

于你抽选齿轮追猎犬时展示之，并记下将其传给你的牌手。

齿轮追猎犬每回合若能攻击，则必须攻击。

齿轮追猎犬每回合若能攻击你替名称为齿轮追猎犬之牌记下的各牌手之一，则必须攻击该牌手。

* 如果轮抽后分为数个小组，你和记下的牌手不一定要在一个小组里。

* 如果记下的牌手不在游戏中，齿轮追猎犬的最后一个异能不会有任何效果，但是它依然每回合若能攻击则必须攻击。对于齿轮追猎犬因是某包补充包第一张抽选的牌之故而没有为其记下牌手的情况，上面的情况也同样适用。

* 如果最后一个异能没有效果，则你得为齿轮追猎犬选择要攻击哪位牌手或哪个鹏洛客。

* 如果记下了好几位牌手（也许是因为你左边和右边的牌手都传了一个齿轮追猎犬给你），则你得为每个齿轮追猎犬选择要攻击他们中的哪一位。如果你操控多于一个齿轮追猎犬，它们可以攻击不同位记下的牌手。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，齿轮追猎犬处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

交易掮客

{三}

神器生物~组构体

2/3

交易掮客以牌面朝上的方式进行轮抽。

于轮抽结束的同时，你可以展示你牌池中的一张牌。每位其他牌手均可以用其牌池中的任一张牌提议与该牌交换。你可以接受任一项提议。

{横置}: 抓一张牌，然后弃一张牌。

* 你可以利用交易掮客的第二个异能展示它自己。若你如此作，并且你接受了另一名牌手的提议，该牌手将不能利用其第二个异能提议另一次交换。

* 当你利用交易掮客第二个异能，在你展示牌后，其他每位牌手各从其牌池中选择至多一张牌，然后同时展示所有选出的牌。

* 如果你接受了某牌手的提议，你所展示的牌成为该牌手牌池的一部分，他用来交换的牌成为你牌池的一部分。

* 以此法交换的牌不算抽选。举例来说，它们不能被齿轮碾磨兽移出轮抽。

* 如果交换的任一张牌含有记下的信息，该信息是与该牌连动，而非与最初抽选它的牌手。任何提到于你抽选此牌时（或类似）所采取的动作，现在都指该牌的新拥有者，即使该牌手并非实际抽选该牌的人。

* 如果某牌手交换的牌具有多条记下的信息，所有信息在交换过程中都会共享。举例来说，如果你从抽选了数个齿轮追猎犬的牌手处收到了一个齿轮追猎犬，则你们两人曾为齿轮追猎犬记下的各牌手，这个齿轮追猎犬均可攻击之。跟你交换的牌手为齿轮追猎犬记下的名字保持不变。

* 如果多于一名牌手抽选了交易掮客，想要利用第二个异能换牌的牌手以随机顺序做此事。

* 如果轮抽后分为数个小组，交换将在知晓如何分组之前进行。

觅识械

{二}

神器生物~组构体

2/2

于你抽选觅识械时展示之。你抽选觅识械之后，你可以将一包补充包加入轮抽。（你的下一次选牌将从该补充包中抽选。将其传给下一位牌手，该补充包会在本轮抽圈次中进行轮抽。）

* 你可以选择来自任何万智牌系列的补充包，但该补充包须由你提供。你可以征询谗局同道的意见。

* 在轮抽中加入补充包的流程为：你先将原本有觅识械的那包补充包传给下一位牌手。然后打开新加入的补充包，从中抽选一张牌，并将新的补充包按照相同的方向传递。此后你收到的补充包，便会在你选择不加入补充包的情况下，上一位牌手原本应该传给你的那包，之后如常完成本轮抽圈次。如此便会在完成原本于本轮抽圈次中打开之补充包的抽选之后，多出几次抽选以完成新加入之补充包。

* 在轮抽中加入补充包可能会导致某些牌手牌池中的牌较其他牌手为多。此为正常现象。

* 如果你利用征收密探抽选了一包含有觅识械的补充包，而且你希望将一包补充包加入轮抽，则你首先抽选含有觅识械的补充包中所有剩下的牌。然后打开新的补充包。你可以检视该补充包中的牌，但你不能从中抽选任何牌。你将新补充包如常传下去。在此感谢您的慷慨。

伏击机械兽

{五}

神器生物~组构体

0/0

于你抽选伏击机械兽时展示之，并记下本轮抽圈次中包括伏击机械兽在内你已抽选的牌数。

伏击机械兽进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为你替名称为伏击机械兽之牌记下的各数字间之最大值。

* 举例来说，如果你在一个轮抽圈次中的第三张牌抽选了伏击机械兽，然后在一个轮抽圈次中的第六张牌抽选了另一个伏击机械兽，则每个伏击机械兽在你操控下进战场时，上面均有六个+1/+1指示物。

* 如果由另一位牌手拥有的伏击机械兽在你的操控下进战场，则其进战场时，会根据你抽选名称为伏击机械兽之牌时所记下的最大数值来确定其上的指示物数量，而非根据其拥有者记下的。除非你也抽选了伏击机械兽，否则这个数值将为0。

啜语窥械

{一}

神器生物~组构体

1/1

啜语窥械以牌面朝上的方式进行轮抽。

于轮抽中，你可以将啜语窥械翻为牌面朝下。如果你如此作，则检视本轮抽中任意一包未打开的补充包或任意一包其他牌手目前并未检视的补充包。

* 如果你要检视的是未在当前轮抽圈次中进行抽选的补充包，则打开该补充包，检视其中的牌，然后将它们牌面朝下地放回去。

* 如果你是在第一个轮抽圈次中利用啜语窥械检视一个未打开的补充包，则该补充包的拥有者不一

定要在下一个轮抽圈次中就「打开」这一包；当然，他也可以如此做。

* 如果你要检视的是正在当前轮抽圈次进行抽选的补充包，则你可以在牌手已从该补充包抽选完牌之后，在他传给下一名牌手之前来检视。基于礼貌，请告知当前正在检视该补充包的牌手，你要在这包补充包传给下一位牌手之前检视之。

地

上城帕兰诺

传奇地

于你抽选上城帕兰诺时展示之。你右手边的牌手选择一种颜色，你选择另一种颜色，然后你左手边的牌手再选择另外一种颜色。

{横置}: 加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为于你抽选名称为上城帕兰诺之牌时被选中的各颜色之一。

* 所选的三个颜色必须各不相同。

* 如果你操控上城帕兰诺，但你未曾抽选名称为上城帕兰诺的牌，它的第二个异能将无法加法术力到你的法术力池中。特别一提，帕兰诺不能产生无色法术力。

万智牌，Magic，以及万智牌~诡局，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。2014威世智。